

LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
YANG DIAJUKAN KE  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PELATIHAN TEKNIK MENGGAMBAR RUANG:  
PERSPEKTIF 1 TITIK HILANG

Disusun oleh:  
**Ketua Tim**

Drs. M. Nashir Setiawan, M. Hum

0311016701

**Anggota:**

Maureen Frederika

625180029

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
DESEMBER 2020

**Halaman Pengesahan  
Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat**

1. Judul PKM : Pelatihan Teknik Menggambar Ruang:  
Perspektif 1 Titik Hilang
2. Nama Mitra PKM : SMAK Kalam Kudus 2
3. Ketua Tim Pelaksana : Drs. M. Nashir Setiawan
  - A. Nama dan Gelar : 0311016701 / 10696012
  - B. NIDN/NIK : Lektor 330 / C4/32
  - C. Jabatan/Gol. : Desain Interior
  - D. Program Studi : Seni Rupa dan Desain
  - E. Fakultas : Menggambar Presentasi Interior
  - F. Bidang Keahlian : Jl. S. Parman No. 1 Jakarta 11440
  - G. Alamat Kantor : 081904447219
  - H. Nomor HP/Tlp
3. Anggota Tim PKM
  - A. Jumlah Anggota (Dosen) : - orang
  - B. Nama Anggota/Keahlian : -
  - C. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
  - D. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Maureen Frederika, 625180029
  - E. Nama & NIM Mahasiswa 2 : .....
  - F. Nama & NIM Mahasiswa 3 : .....
4. Lokasi Kegiatan Mitra :
  - A. Wilayah Mitra : Cengkareng Barat
  - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
  - C. Provinsi : DKI Jakarta
5. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring
5. Luaran yang dihasilkan : Modul Pembelajaran
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : Juli-Desember\* (pilih salah satu)
7. Pendanaan :  
Biaya yang disetujui : Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 30 Desember 2020

Menyetujui,  
Ketua LPPM

Ketua Pelaksana

Jap Tji Beng, Ph.D.  
NIK:10381047

  
Drs. M. Nashir Setiawan, M.Hum  
NIK: 10696012

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Situasi

Pendidikan formal Sekolah Menengah Atas secara umum memberikan kurikulum pembelajaran mata pelajaran yang bersifat general, berbeda dengan sekolah kejuruan yang secara khusus sudah menentukan spesialisasi bidang keilmuannya, seperti Sekolah Teknik Menengah secara khusus menyediakan kurikulum dengan fokus pada keterampilan di bidang teknik, Sekolah Menengah Farmasi, Sekolah Menengah Kejuruan dengan berbagai bidang pilihan, seperti Tata Boga, Tata Busana, dan ada pula yang secara khusus membidangi disiplin tertentu seperti Sekolah Menengah Seni Rupa.

Sekolah Menengah Atas Kristen Kalam Kudus 2, dalam kurikulumnya memberikan banyak kesempatan kepada para siswa untuk memilih berbagai kegiatan ekstra kurikuler diantaranya; basket, futsal, modern dance, *public speaking*, gitar, paduan suara, dan menggambar. Kegiatan-kegiatan ini pada tahun lalu dapat dijalankan secara baik, dan para siswa pada hari yang sama dapat berkegiatan mengikuti pilihan masing-masing ekstra kurikulumnya.

### B. Masalah Mitra dan Solusinya

Berkenaan dengan kondisi pandemi Covid 19 ini, pihak sekolah meniadakan hampir semua kegiatan ekstra kurikuler yang kegiatannya berinteraksi secara langsung. Oleh karena itu, SMAK Kalam Kudus 2 memerlukan alternatif kegiatan ekstra kurikuler yang dapat dilakukan secara daring.

Dalam perkembangannya menjelang awal semester Ganjil 2020/2021, terdapat jalinan kerjasama dengan FSRD Untar, hal ini menjadi salah satu solusi bagi pihak sekolah untuk dapat memberikan pembelajaran tentang Ekstra Kurikuler Desain. Dari hasil mufakat kedua belah pihak, kegiatan yang akan diselenggarakan berupa pelatihan tentang menggambar komik, ilustrasi, serta menggambar desain, diantaranya menggambar perspektif ruangan.

Diharapkan dari kegiatan ekstra kurikuler ini, siswa SMAK Kalam Kudus memiliki keterampilan yang sesuai dengan minat dan hobby siswa masing-masing disamping keilmuan yang sudah tertera dalam kurikulum yang ditawarkan. Kegiatan ekstra kurikuler diadakan setiap hari Jumat dan terjadwal dengan baik, sehingga meskipun kondisi pembelajaran secara daring, siswa tetap dapat berkegiatan sesuai dengan jadwal.

Pada pelatihan kali ini, menggambar perspektif ruangan disampaikan dengan

pertimbangan agar para siswa yang mengikuti program menggambar desain ini bisa memahami sudut pandang perspektifis suatu objek atau ruang, sehingga dapat menggambarannya kembali secara benar dan sesuai kaidah perspektif. Adapun kaidah perspektif ini merupakan kaidah yang logis seperti kita melihat benda atau ruang dengan menggunakan kamera, metode ini secara tepat dapat diimplementasikan untuk mendukung gambar presentasi desain interior, produk, diterapkan dalam pembuatan ilustrasi, komik, dan lain sebagainya.

## **BAB II**

### **PELAKSANAAN**

#### **A. Deskripsi Kegiatan**

Mengingat kondisi pada saat ini masih harus mengikuti protokol kesehatan Covid 19, kegiatan pembelajaran belum dapat bertatap muka secara langsung, maka proses pembelajaran ini dilakukan secara daring (*online*), dan tahapan-tahapan tutorialnya dilakukan secara langsung melalui aplikasi Google Meets.

Proses pembelajaran ini direkam dan dishare kepada seluruh peserta, sehingga apabila ada tahapan yang terlewat atau kurang faham, siswa dapat secara mandiri melihat rekaman tutorial tersebut. Pada pelaksanaannya, kegiatan pelatihan ini dibantu asisten mahasiswa yang bertugas untuk memoderatori pada saat melakukan video meeting, membantu menyiapkan absensi online, serta melakukan recording proses pembelajaran serta membuat dokumentasi.

#### **B. Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan program ini, dimulai dengan pertemuan secara daring semua peserta dengan para instruktur untuk membuat kesepakatan waktu mulai kegiatan, serta tata caranya, sehingga pada saat hari pelaksanaan masing-masing siswa telah mempersiapkan diri dengan peralatan serta media yang akan digunakan.

Selain itu, sebagai wadah komunikasi, juga menggunakan group Whatsap untuk mempermudah dan mempercepat informasi kepada siswa-siswa. Adapun pelaksanaan secara umum diawali dengan penjelasan tentang materi pembelajaran, menggunakan program powerpoint yang di share screen kepada seluruh peserta sehingga masing-masing dapat berinteraksi secara langsung, dan dimoderatori oleh asisten mahasiswa. Kegiatan pembelajaran ini juga dipantau oleh program studi dan guru sekolah, sehingga dapat saling evaluasi dan memberi masukan untuk perbaikan program berikutnya.

Pada saat pelaksanaan, siswa diminta aktif bertanya apabila ada hal-hal yang kurang difahami atau mempertanyakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan instruktur yang dimoderatori asisten mahasiswa, dan suasana kelas online ini menjadi lebih cair dan hidup.

Melalui sharing screen materi dalam bentuk powerpoint maupun tutorial secara langsung, siswa dapat lebih jelas dan dapat mengikuti langkah demi langkah tutorial yang disampaikan.

Tahap berikutnya adalah praktek secara langsung, siswa mempraktekkan tugas yang sudah disampaikan dengan mengikuti tahapan-tahapan, apabila ada permasalahan dapat ditanyakan langsung pada instruktur atau asiseten mahasiswa. Proses ini dapat berjalan lancar dan pada akhir pertemuan, siswa diminta mengirimkan hasil karyanya melalui email atau link google meets yang telah ditentukan.

Dari hasil karya yang telah dikirimkan, dapat diberikan feed back komentar sekaligus apresiasi bagi siswa yang telah mengumpulkan karya tugasnya. Melalui tahapan ini, dapat diketahui kemampuan siswa peserta dalam mengerjakan tugas, dan dapat pula mengetahui seberapa jauh materi yang telah disampaikan dapat terserap oleh peserta didik.

### **C. Luaran**

Luaran yang dihasilkan dari pelatihan ini berupa Modul pembelajaran menggambar Ruang dengan teknik 1 titik hilang. Diharapkan dengan adanya modul ini, dapat digunakan untuk pembelajaran siapa saja memerlukan.

### **BAB III**

#### **KESIMPULAN**

Dari hasil pengamatan terhadap proses pelatihan ini, ada beberapa kesimpulan yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Siswa mampu mengerjakan tugas secara baik. Tingkat kemampuan siswa memang tidak sama, hal ini dapat terlihat dari masing-masing siswa dalam hal; keseriusan dalam mengerjakan tugas, persiapan peralatan yang digunakan, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta bagaimana siswa mengirimkan tugas tersebut.
2. Melalui pembelajaran daring yang terstruktur dan terarah, siswa mampu mengikuti dengan baik dan dapat mereview ulang melalui rekaman proses pembelajaran.
3. Masih ada kendala terhadap pada saat proses pelatihan yang sangat tergantung pada cuaca, sinyal dari provider dan kondisi peralatan siswa atau pengajar
4. Kegiatan kerjasama ini bisa efektif sebagai bentuk promosi aktif untuk rekrutmen calon mahasiswa masuk ke Universitas Tarumanagara, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual. Pernyataan ini didasari dari pertanyaan random, beberapa peserta telah mendaftar masuk Prodi DKV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Doyle, Michael L. *Color Drawing*. (1993) New York: Van Nostrand Reinhold
- Eissen, Koos and Steur, Roselien.(2011). *Sketching The Basics*. Singapore: Page One Publishing Pte Ltd
- Natale, Christoper (2011). *Perspective Drawing for Interior Space*. New York: Fairchild Books.
- Plunkett, Drew. (2014). *Drawing for Interior Design*. Second Edition. London: Lawrence King

## LAMPIRAN

### 1. Surat Kesediaan Mitra

+

## NOTA PERJANJIAN (MEMORANDUM OF AGREEMENT) No. 09-MoA-FSRD-UNTAR/VIII/2020

Antara:



Dengan



Pada hari Senin tanggal dua bulan Februari tahun Dua Ribu Dua Puluh kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.  
Jabatan : Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Tarumanagara  
Alamat : Jl. S. Parman No. 1  
Jakarta 11440

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama FSRD UNTAR dan untuk selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA

Nama : Drs. Ricardo Marpaung, M.Pd.  
Jabatan : Kepala SMA Kristen Kalam Kudus 2  
Alamat : Jalan Mahoni Hijau 5 Blok F6/1  
Cengkareng Jakarta Barat

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama SMA Kristen Kalam Kudus 2 dan untuk selanjutnya disebut sebagai PIHAK KEDUA.

PIHAK PERTAMA dan KEDUA telah mengadakan pembicaraan-pembicaraan terdahulu dan telah bersepakat untuk membuat NOTA PERJANJIAN (Memorandum of AGREEMENT – Nota Perjanjian) ini dengan pokok-pokok pikiran sebagaimana diuraikan dalam pasal-pasal berikut:



**Pasal 1**  
**LATAR BELAKANG**

Bahwa tuntutan yang terjadi saat ini, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang desain pendidikan. PIHAK PERTAMA sebagai institusi pendidikan tinggi di bidang desain, menyadari tuntutan tersebut dan berusaha untuk terus meningkatkan pelayanannya melalui bentuk kerja sama.

Kerja sama diperlukan oleh pelaku di bidang pendidikan desain dengan institusi lain dalam hal ini adalah PIHAK KEDUA sebagai institusi yang bergerak di bidang pendidikan SMA

**Pasal 2**  
**MAKSUD DAN TUJUAN**

Kerja sama ini ditujukan untuk membangun jaringan antara PIHAK PERTAMA selaku perguruan tinggi bidang desain dan PIHAK KEDUA selaku institusi di bidang pendidikan SMA

**Pasal 3**  
**BENTUK**

Secara khusus kerja sama ini berupa **Kegiatan Ekstra Kurikuler Desain** yang diberikan oleh institusi PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA sebagai institusi yang akan mengirimkan siswa kepada institusi PIHAK PERTAMA pada bulan September - November 2020.

**Pasal 4**  
**LINGKUP KERJA SAMA**

Lingkup kerja sama antara PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA meliputi berbagai aspek terkait kegiatan Pelatihan Kepemimpinan, yaitu :

- i. PIHAK PERTAMA berkewajiban untuk menyediakan Materi dan Tim Pelaksana Kegiatan Ekstra Kurikuler Desain bagi peserta dari PIHAK KEDUA
- ii. PIHAK KEDUA berkewajiban untuk mengirimkan siswa sebagai peserta Kegiatan Ekstra Kurikuler Desain kepada institusi PIHAK PERTAMA.

**Pasal 4**  
**PENUTUP**

Demikian Nota Kesepahaman ini dibuat dan ditandatangani oleh kedua belah pihak pada hari ini dan tanggal tersebut pada awal nota perjanjian ini. Untuk selanjutnya nota ini akan menjadi acuan bagi kedua belah pihak dalam rangka menjalankan kesepakatan kerja sama lebih lanjut.

**PIHAK PERTAMA**  
**Fakultas Seni Rupa dan Desain**  
**Universitas Tarumanagara**



**Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.**  
Dekan FSRD  
Universitas Tarumanagara

**PIHAK KEDUA**  
**SMA Kristen Kalam Kudus 2**



**Drs. Ricardo Marpaung, M.Pd.**  
Kepala SMA Kristen  
Kalam Kudus 2

## 2. Surat Tugas



### PERJANJIAN

**PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PROGRAM 100 PKM  
NOMOR: PKM100-2020-115-SPK-KLPPM/UNTAR/XI/2020**

1. Pada hari Kamis tanggal 17 bulan Desember tahun 2020, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.  
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

II Nama : Drs. M. Nashir Setiawan, M.Hum  
Jabatan : Lektor  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Program Studi : Desain Interior

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Maureen Frederika (625180029)  
Jabatan : Mahasiswa

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:  
Judul kegiatan : Pelatihan Teknik Menggambar Ruang: Perspektif 1 Titik Hilang  
Nama mitra : SMA Kristen Kalam Kudus 2 (Jakarta)  
Tanggal kegiatan : 02 Oktober 2020  
dengan biaya **Rp.3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)** dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.
3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.
4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 30 Desember 2020, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.

Jakarta, 17 Desember 2020  
Pihak Kedua

Drs. M. Nashir Setiawan, M.Hum

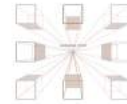
### 3. Materi Paparan (PPT)

Materi paparan pada PPT berupa Power point penjelasan tentang pengertian Perspektif, implementasi gambar perspektif dalam rancangan desain, serta beberapa contoh perspektif sederhana untuk menjelaskan perbedaan prinsip pada perspektif 1, 2 dan 3 titik hilang. Beberapa Contoh PPT dalam pelatihan:



- PENGERTIAN PERSPEKTIF**  
Perspektif merupakan sudut pandang manusia terhadap benda atau ruang secara tiga dimensional, sehingga citra yang terlihat dapat menunjukkan Panjang, lebar atau kedalaman serta ketinggian.
- One point Perspective**  
hanya satu titik hilang di garis cakrawala. Titik hilang adalah jika dua atau lebih garis sejajar bertemu satu sama lain pada "tak terhingga". Contoh bagus dari jenis perspektif ini adalah lorong panjang, rel kereta api, atau jalan di mana pengamat diposisikan menghadap ke bawah di tengah. Seperti yang dapat Anda lihat dalam ilustrasi benda-benda sejajar satu sama lain dan Anda tahu mereka akan tetap terpisah dalam jarak yang sama, namun, semakin jauh mereka semakin dekat hingga mereka akhirnya menghilang di cakrawala.

Contoh perspektif 1 titik



- Two Point Perspective**

masuk untuk bermain ketika gambar berisi dua titik hilang yang ditempatkan secara random di sepanjang garis cakrawala. Perspektif ini memposisikan objek di mana pengamat dapat melihat objek dari sudut sudut dan melihat dua sisi sekaligus. Artinya, melihat satu sudut, dengan dua set garis paralel bergerak menjauh. Contoh perspektif dua titik dapat diilustrasikan dengan penggunaan kotak, kubus, atau objek lain dengan bentuk geometris yang sama, seperti rumah atau bangunan. Saat melihat objek dari sudut, satu sisi surut menuju satu titik hilang dan sisi lainnya surut menuju titik hilang yang berlawanan. Seperti dapat dilihat pada ilustrasi, setiap rangkaian garis sejajar memiliki titik hilang masing-masing. Perspektif dua titik inilah yang memberi objek geometris ilusi 3-D.

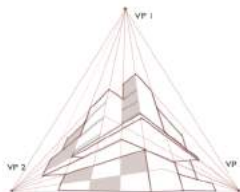
Contoh perspektif 2 titik



- 3 point Perspective**

sedikit lebih rumit daripada dua lainnya karena jenis ini berkaitan dengan tiga titik hilang. Ini mencakup dua titik hilang di suatu tempat di garis cakrawala dan ada juga titik hilang di atas atau di bawah cakrawala yang dituju oleh semua garis vertikal. Jenis perspektif ini bagus untuk menampilkan objek, seperti bangunan dan pemandangan kota, yang terlihat pada tampilan udara atau permukaan tanah. Ketika titik hilang ketiga berada di atas ufuk, maka tercipta bayangan dari sudut pandang semut, yaitu melihat ke atas ke arah gambar dari bawah. Saat berada di bawah cakrawala, sudut pandang mata burung tercipta di mana Anda merasa seolah-olah sedang melihat ke bawah pada objek dari atas.

Contoh perspektif 3 titik



Sebagian materi disampaikan dalam bentuk powerpoint dan selebihnya materi disampaikan dalam bentuk tutorial gambar secara langsung dan sebagian dengan melalui rekaman video yang dipandu secara langsung melalui zoom meeting.



#### 4. Foto Kegiatan

Karya-karya siswa peserta pelatihan menggambar 1 titik hilang, untuk ukuran siswa SMA dengan waktu latihan terbatas, karya-karya ini sangat baik, pemahaman tentang perspektif serta teknik pewarnaannya cukup baik.



Celyne Tricia



Vania Annora



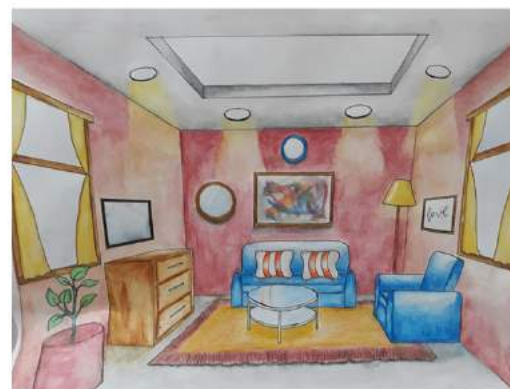
Nathania Adrian



Steven Jonathan



Gabrielle Ivy



Cinthya Yaputera

Foto-foto dokumentasi pada saat pelaksanaan kegiatan, dilakukan oleh asisten mahasiswa untuk screenshot tahapan-tahapan proses pembelajaran, berikut beberapa hasil screenshot pelaksanaan kegiatan tersebut.

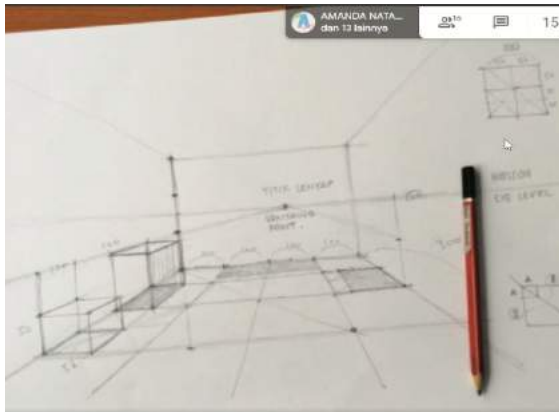
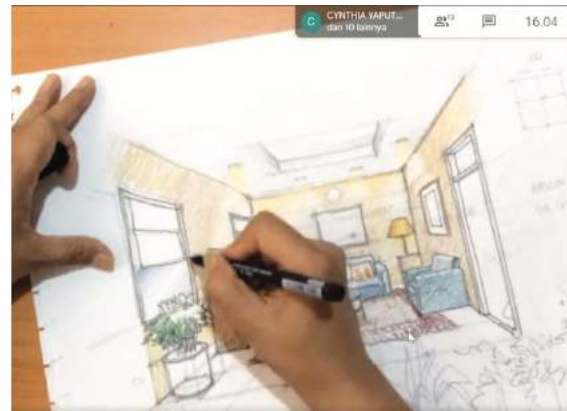
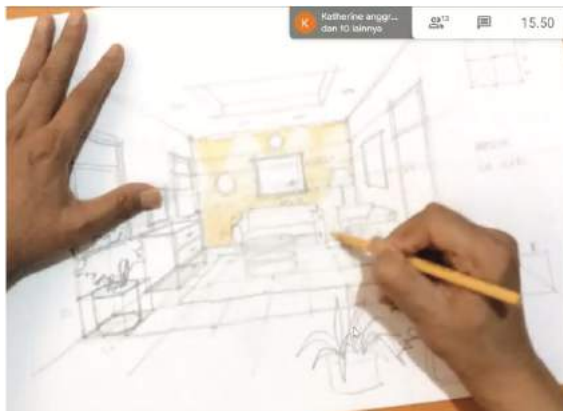


Foto langkah-langkah pembuatan perspektif 1 titik secara freehand, dimaksudkan agar siswa terlatih membuat sketsa tanpa harus menggunakan penggaris.



Setelah sketsa selesai, langkah berikutnya adalah pewarnaan gambar dengan menggunakan Pensil warna, teknik pewarnaan ini lebih mudah untuk proses pembelajaran, dikarenakan Siswa dapat latihan membuat beragam arsiran dan dalam pencampuran warna masih dapat dikendalikan dengan mudah, selain itu apabila terdapat kesalahan dapat dihapus dan diwarnai kembali dengan baik.

## 5. Sertifikat



# SERTIFIKAT

Diberikan kepada

**M. NASHIR SETIAWAN Drs., M.Hum.**

Sebagai Instruktur  
Prespektif 1 titik hilang  
2 Oktober 2020  
Platform Google Meet



**Drs. Ricardo Marpaung, M.Pd.**  
Kepala SMA Kristen  
Kalam Kudus 2



## 6. Bukti Luaran

 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA</b>	
<h1>SURAT PENCATATAN</h1> <h2>CIPTAAN</h2>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202103224, 5 Januari 2021
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>M Nashir Setiawan</b>
Alamat	: Jalan Satu Maret, Rt 009 RW 004, Kelurahan Pegadungan, Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>M Nashir Setiawan</b>
Alamat	: Jalan Satu Maret, Rt 009 RW 004, Kelurahan Pegadungan, Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Buku</b>
Judul Ciptaan	: <b>One Point Perspective, Teknik Menggambar Perspektif 1 Titik Hilang</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 5 Januari 2021, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000231543
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL	
	
Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS. NIP. 196611181994031001	
	
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	



## 7. Abstract

### ABSTRACT

Pengetahuan perspektif merupakan pengetahuan dasar dalam pembelajaran menggambar desain, pemahaman perspektif implementasinya dapat diterapkan pada banyak hal yang berkaitan dengan sudut pandang objek tertentu secara visual. Siswa-siswa SMAK 2 Kalam Kudus melalui kegiatan ekstrakurikuler Pelatihan mengenai Desain perlu mendapatkan pengetahuan tentang perspektif lanjutan yaitu perspektif 2 titik hilang. Adapun manfaat pengetahuan ini dapat diimplementasikan dalam proses menggambar ruangan, menggambar komik, ilustrasi, serta fotografi.

Perspektif 2 titik memiliki ciri yang spesifik yakni semua garis-garis mendatar atau garis-garis yang menunjukkan panjang dan lebar ruangan, mengacu pada titik hilang kanan dan kiri, sejajar dengan eye level.

Dalam proses pembelajaran, meskipun menggunakan metode daring, ternyata dapat berjalan dengan baik, siswa dapat interaktif bertanya dan latihan membuat gambar yang ditugaskan sembari mengikuti tutorial yang disampaikan dan dapat dilihat ulang melalui rekaman tutorial yang ada. Adapun hasil tugas siswa sangat menggembirakan, tugas dapat dibuat dengan baik, ini menunjukkan materi dapat difahami, dan hasil kemampuan individual beragam.

---

# One Point Perspective

Teknik Menggambar Perspektif 1 Titik Hilang

---



M. Nashir Setiawan  
0311016701

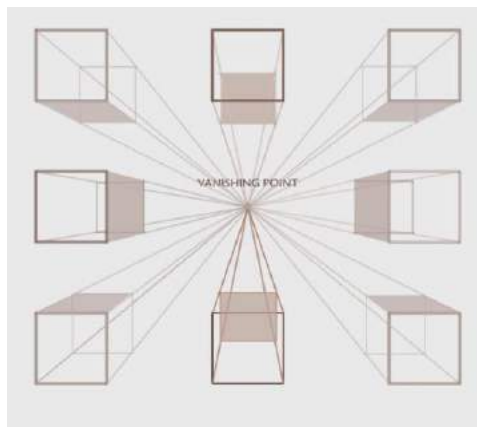
---

## Pendahuluan

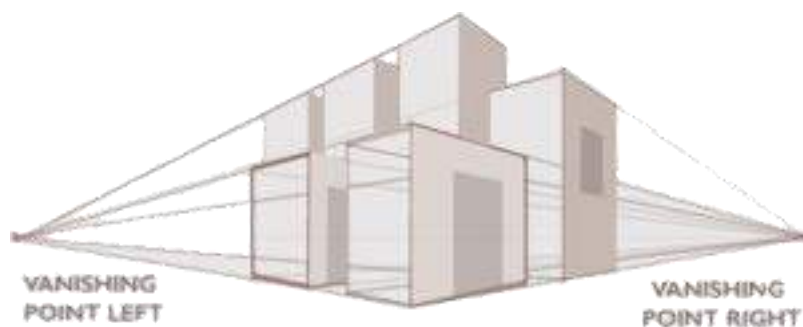
Pengertian perspektif secara umum berarti cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi). Pengetahuan menggambar perspektifis dalam desain sangat penting, hal ini diperlukan untuk mempresentasikan gagasan-gagasan desain agar dapat tervisualisasikan secara tiga dimensional dan logis.

Kaidah-kaidah perspektif berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi, berbagai software digital telah memberi peluang eksplorasi yang luar biasa dengan kemampuan digitalnya, gambar perspektif tidak saja statis namun dapat dibuat animasi sehingga dapat tampil secara visual sekaligus bergerak ke segala arah.

Ada beberapa teknik perspektif yang umum digunakan yaitu:



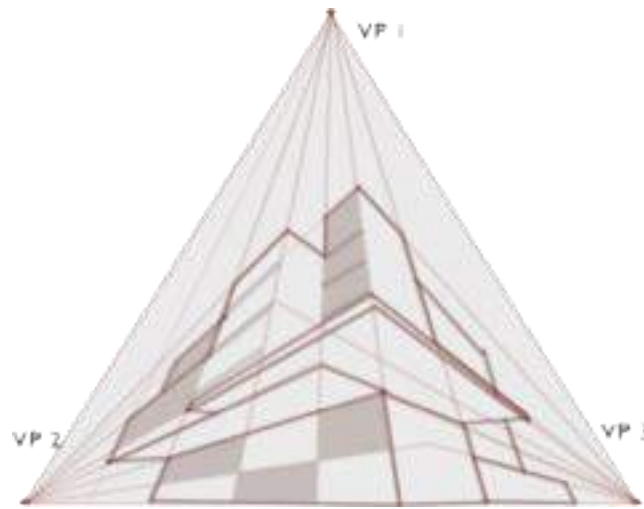
1. Perspektif 1 titik (*One Point Perspective*)
2. Perspektif 2 titik (*Two Point Perspective*)



---

### 3. Perspektif *Point*

3 titik (*Three*



*Perspective*).

Dalam prakteknya, yang banyak digunakan dalam presentasi interior dan arsitektur adalah perspektif 1 dan 2 titik, selain lebih simpel, arah pandang perspektif 1 dan 2 titik tampak lebih wajar. Namun demikian untuk kasus tertentu, misalnya untuk menggambarkan gedung-gedung yang tinggi atau kesan tertentu pada gambar komik, perspektif 3 titik akan terlihat lebih dramatis dan dapat memberikan kesan kedalaman atau ketinggian yang ekstrim.

Secara umum beberapa ciri khas atau ketentuan masing-masing perspektif adalah sebagai berikut: Perspektif satu titik, semua garis-garis yang menunjukkan kedalaman ruang atau benda mengacu pada 1 titik

---

---

hilang. garis yang memperlihatkan ketinggian dibuat sejajar secara vertikal, garis yang menunjukkan lebar ruangan dibuat sejajar dengan garis horison.

Pada perspektif 2 titik, garis-garis yang menunjukkan kedalaman atau lebar ruangan tertuju pada titik lenyap kanan dan kiri. Adapun garis yang menunjukkan ketinggian, berupa garis-garis yang sejajar secara vertikal.

Perspektif 3 titik, garis-garis yang menunjukkan lebar atau kedalaman ruang tertuju pada titik lenyap kanan dan kiri. Adapun garis yang menunjukkan ukuran tinggi atau rendah tertuju pada titik lenyap di atas atau di bawah. Pada gambar di atas ditunjukkan pada titik VP 1 (*vanishing point 1*).

## **Perspektif Satu Titik Hilang**

Perspektif 1 titik hilang berarti gambar perspektif yang terjadi saat sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Sistem perspektif ini digunakan untuk menggambar obyek (benda) yang terletak relatif dekat dengan mata. Karena letak objek yang cukup dekat, akibatnya mata memiliki sudut pandang yang sempit, sehingga garis-garis batas benda akan menuju satu titik lenyap saja, kecuali bila sejajar dengan horizon dan tegak lurus terhadapnya. Penerapan gambar ini banyak digunakan pada gambar rancang bangun desain interior dan arsitektur.

Ciri khas perspektif 1 titik hilang adalah garis-garis sejajar atau paralel yang menggambarkan kedalaman ruang atau benda, mengarah ke satu titik hilang (*Vanishing point*), Garis-garis yang menunjukkan tinggi rendah obyek atau ruangan ditampilkan dengan garis-garis paralel vertikal. Adapun garis-garis yang menunjukkan lebar ruangan divisualisasikan dengan garis-garis sejajar horisontal / mendatar.

---

---

Kelebihan perspektif 1 titik diantaranya adalah dapat merepresentasikan lebih banyak bagian ruang, seperti dinding sebelah kanan, tengah dan sebelah kiri. Secara estetik tampak lebih kaku, statis daripada perspektif 2 titik, banyak detail-detail benda yang letaknya lebih dalam akan tertutupi oleh benda-benda yang posisinya lebih dekat dengan pengamat.

Perspektif 1 titik dapat dijadikan untuk dasar pemahaman perspektif 2 titik hilang dan 3 titik hilang. Ada banyak cara pembuatan gambar perspektif, dari yang paling sederhana hingga yang rumit, detail dan akurasi ukuran yang tepat. Namun demikian, untuk keperluan visualisasi gagasan yang cepat seperti pembuatan sketsa kasar (*rough sketch*), maka cara sederhana ini dapat diterapkan dan lebih mudah difahami.

Berikut adalah tahapan membuat gambar kerangka perspektif 1 titik hilang:

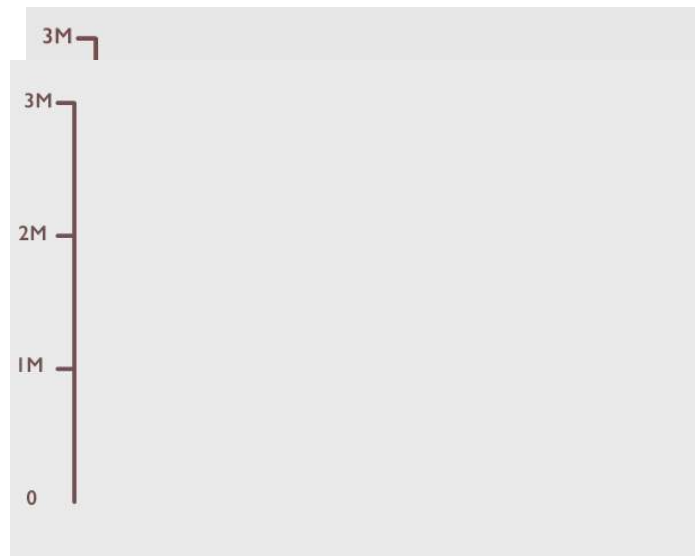
#### LANGKAH 1

Buat garis vertikal kemudian tandai 3 bagian sama besar, dengan skala tertentu untuk mewakili ukuran 3 meter. Ukuran 3 meter digunakan sebagai

---

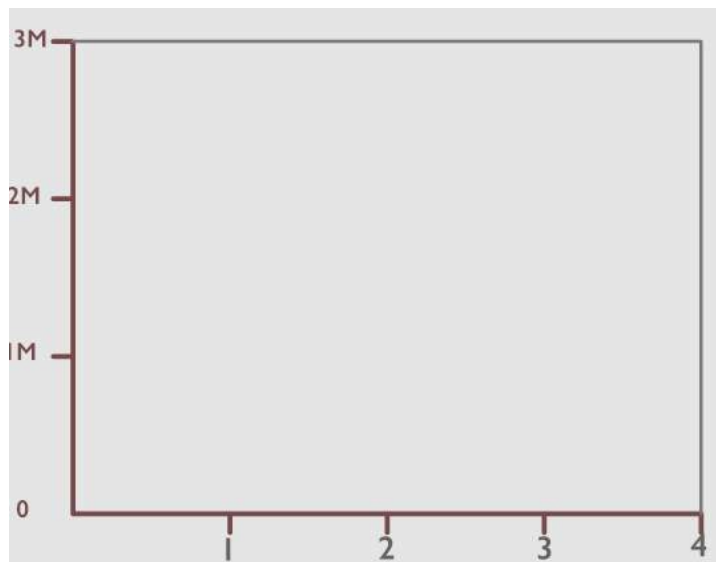
---

acuan, tinggi ruangan. Pada umumnya ukuran ruang kurang lebih 300 cm, sehingga untuk mempermudah pemahaman, ukuran 3 meter ini digunakan.



### LANGKAH 2

Buat garis horisontal 4 strip (masing-masing strip berukuran sama dengan ukuran pada garis vertikal), ukuran ini sebagai modul ukuran 1 meter.

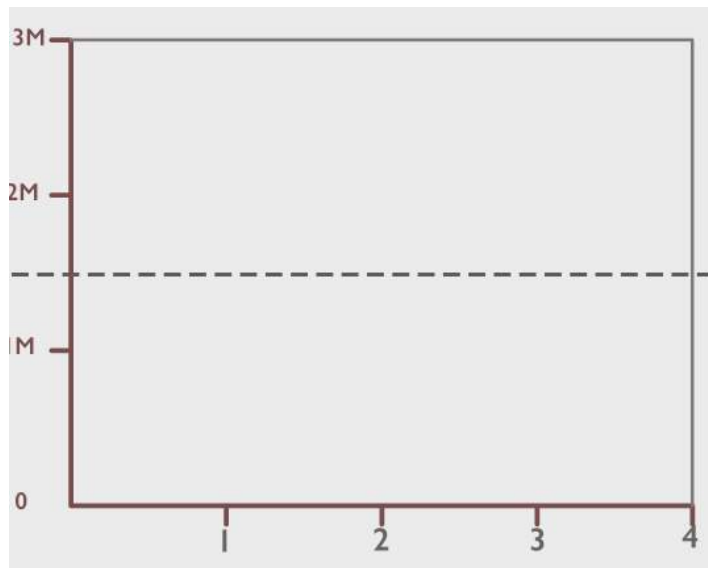


### LANGKAH 3



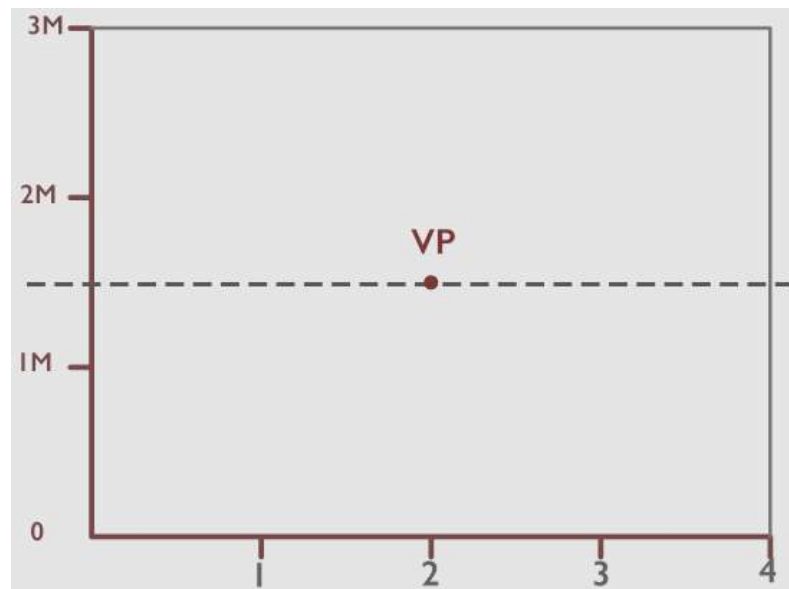
---

Lengkapi garis vertikal sebelah kanan dan horizontal pada bagian atas, sehingga membentuk persegi empat berukuran 3 x 4.



#### LANGKAH 4

Buat garis mendatar di tengah bidang, pada ketinggian 1,5 M, garis ini disebut garis Horizon atau eye level line. Disebut eye level line karena kurang lebih ketinggiannya seukuran tinggi mata manusia.



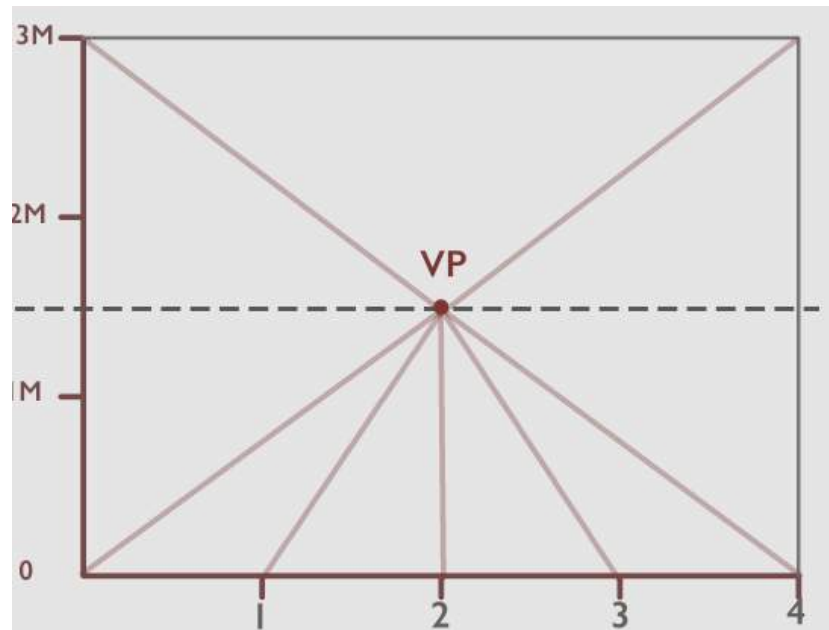
#### LANGKAH 5

---



---

Tentukan titik ditengah garis horizon (VP), titik ini disebut *Vanishing Point* atau titik hilang, yakni titik pusat pandangan mata pengamat yang

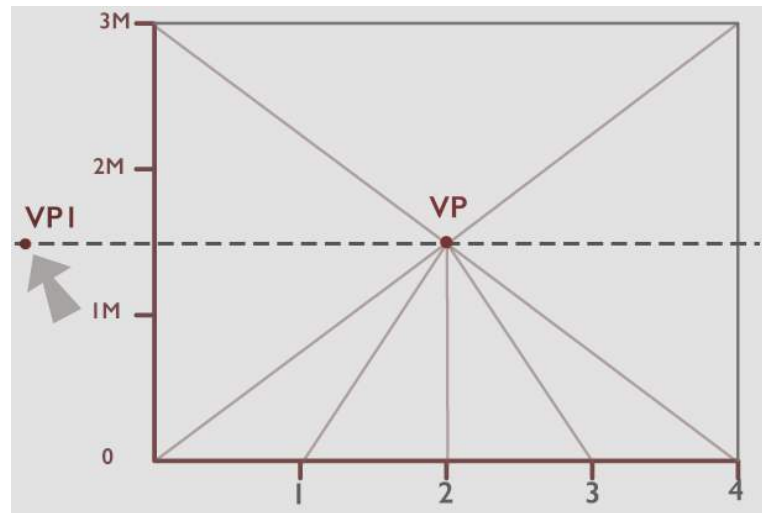


menentukan arah garis-garis pembentuk dinding, lantai dan langit-langit.

#### LANGKAH 6

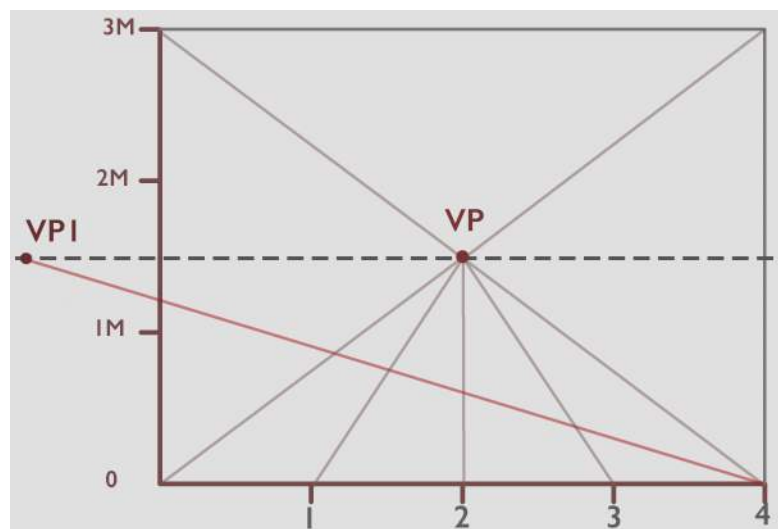
Dari titik VP buat garis menuju keempat sudut dan titik 1, 2, 3.





### LANGKAH 7

Tentukan Vanishing Point 1 (VP 1) sejajar dengan VP disebelah kiri atau kanan garis persegi panjang. Titik VP 1 dipergunakan untuk menentukan

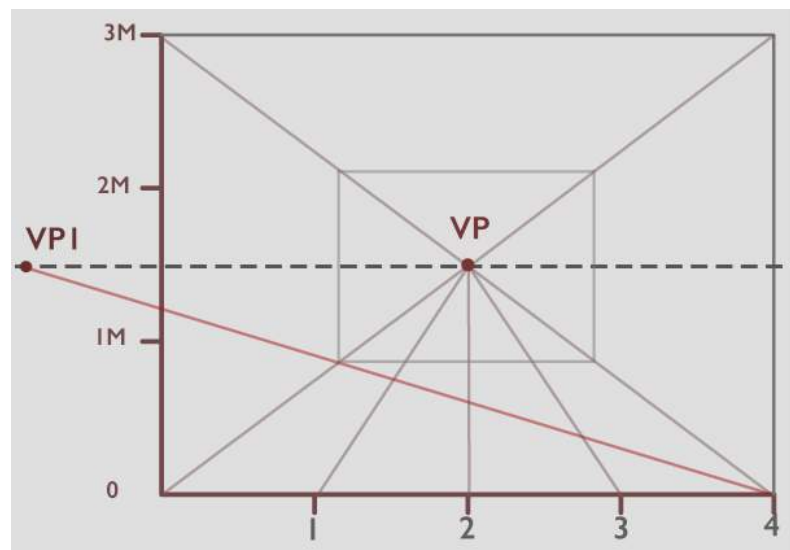


kedalaman ruang dan ukuran perimeter lantai ruangan.

---

### LANGKAH 8

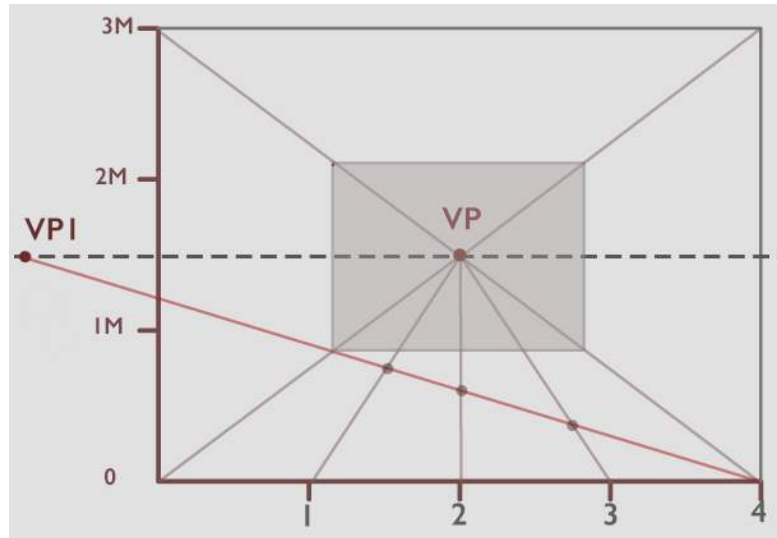
Buat garis diagonal dari titik VP 1 menuju titik no 4, perpotongan garis tersebut digunakan untuk menentukan ukuran kedalaman ruang.



### LANGKAH 9

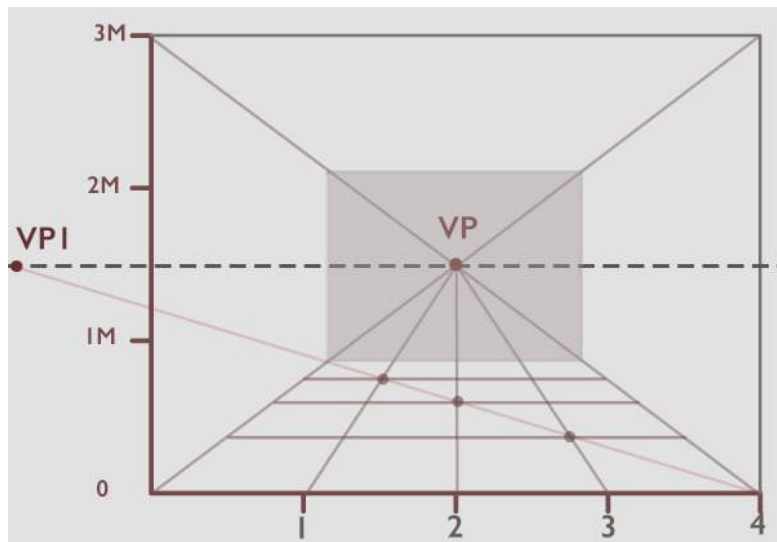
Pertemuan garis diagonal dengan garis dari titik 0, dibuat garis vertikal horisontal hingga terbentuk segi empat kecil, sebagai dinding di dalam ruang.

---



### LANGKAH 10

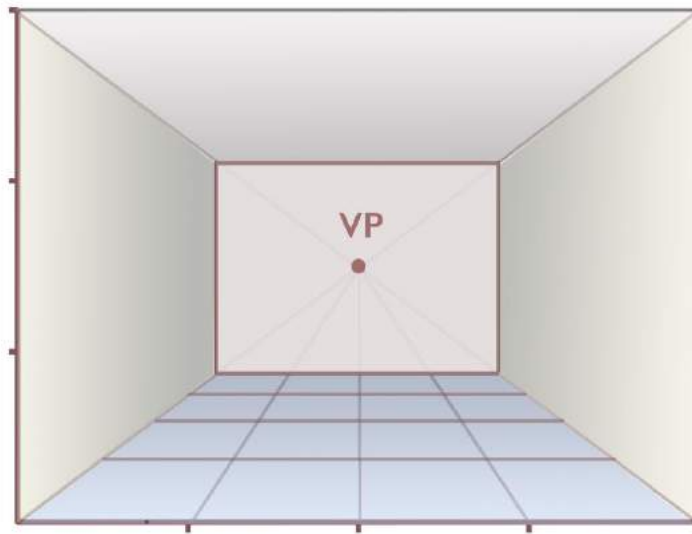
Setelah terbentuk dinding belakang, tentukan titik-titik perpotongan garis 1, 2, dan 3. Titik-titik ini menjadi penentu jarak kedalaman lantai tiap satu meter.



### LANGKAH 11

---

Buatlah garis-garis mendatar yang melalui titik-titik perpotongan garis 1, 2, dan 3, dengan demikian terbentuklah ruangan dengan ukuran lebar 4 meter, kedalaman ruang 4 meter dan ketinggian 3 meter.



#### LANGKAH 12

Hapus garis-garis yang tidak diperlukan, sehingga terbentuk gambar sebuah ruangan berukuran 4M x 4M x 3M (Lebar x Kedalaman x Tinggi)

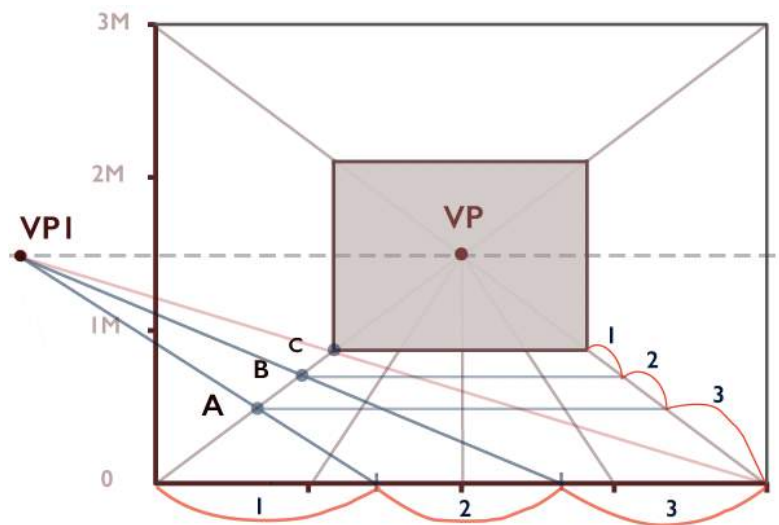
#### PERSPEKTIF RUANG BERUKURAN 4 M X 3 M X 3M

Dari langkah-langkah sebelumnya, mulai langkah 1 hingga 9 dapat terbentuk ruangan dengan lebar 4 meter tinggi 3 meter, Adapun ukuran 'kedalaman,' akan dicari ukurannya. Pada kasus ini ukuran kedalamannya adalah 3 meter. Berikut adalah langkah untuk menentukan ukuran permeter kedalaman ruangnya.

Pada gambar berikut ini, ukuran lebar 4 meter pada bidang horisontal diluar (garis tebal di bawah), dibagi 3 sama besar (lihat angka 1, 2, 3 dibawah gambar untuk menunjukkan pembagian 3 sama besar).

---

Selanjutnya, dari titik-titik tersebut dihubungkan dengan garis dari titik VP 1 hingga



mendapatkan perpotongan garis pada titik A, B, C.

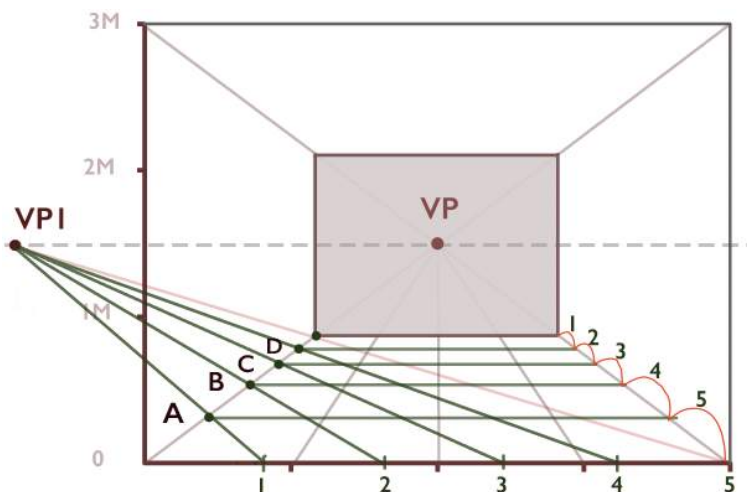
Langkah selanjutnya adalah membuat garis sejajar dari titik A, B, C hingga lantai sebelah kanan. Pada akhirnya, garis-garis sejajar tersebut membentuk garis kedalaman lantai 1 meter, 2 meter dan 3 meter (ditunjukkan dengan angka 1, 2, 3 diatas garis lengkung pada lantai sebelah kanan).

Gambar diatas menunjukkan perspektif ruang berukuran lebar 4 meter kedalaman 3 meter dan tinggi ruang 3 meter. Pola latihan ini dapat terus dilatih agar terbiasa, sehingga kita dapat memahami proporsi ruang.

## PERSPEKTIF RUANG BERUKURAN 4 M X 5 M X 3 M

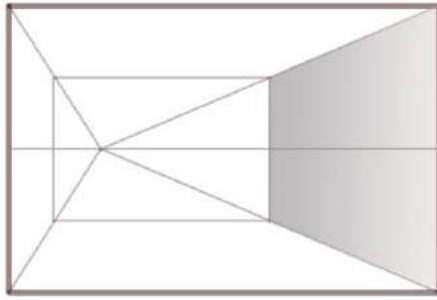
Seperti penjelasan sebelumnya, setelah langkah ke 9 terbentuk 2 persegi panjang, Persegi panjang besar diluar yang dijadikan patokan ukuran 1, 2, 3 meter (ukuran ini dapat menggunakan skala tertentu, misalnya 1 : 50, 1 : 25, 1 : 20). Adapun persegi panjang kecil di dalam, merupakan batas dinding dalam.

Pada gambar berikut, ukuran lebar 4 meter pada garis lantai dibagi 5 sama besar (lihat angka 1, 2, 3, 4, 5 dibawah gambar untuk menunjukkan pembagian 5 sama besar). Selanjutnya, dari titik-titik tersebut dihubungkan dengan garis dari titik VP 1 hingga mendapatkan perpotongan garis garis A, B, C, D.

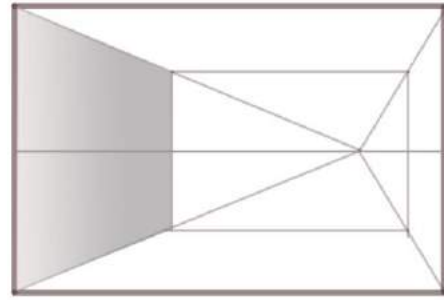


Dari titik-titik perpotongan A, B, C, D dibuat garis sejajar hingga batas garis dinding lantai sebelah kanan, selanjutnya akan terbentuk garis-garis yang menunjukkan kedalaman 5 meter, yang ditunjukkan dengan garis-garis sejajar semakin ke dalam semakin tipis jaraknya. Ini merupakan salah satu ciri hukum perspektif, semakin mendekati titik hilang (*vanishing point*), bidang atau benda akan terlihat semakin kecil atau tipis.

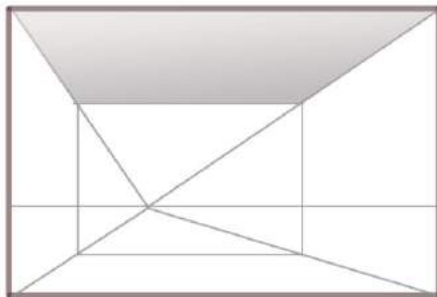
Gambar diatas menunjukkan perspektif ruang berukuran lebar 4 meter kedalaman 5 meter dan tinggi ruang 3 meter. Dalam kasus yang lain, letak titik VP tidak harus tepat di tengah, akan tetapi bebas, tergantung posisi pengamat di dalam ruang, atau tergantung pada area mana yang



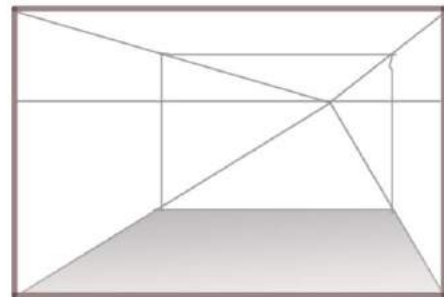
A. Titik lenyap sebelah kiri untuk mengekspos bagian sebelah



B. Titik lenyap sebelah kanan untuk mengekspos bagian kiri



C. Titik lenyap di bawah, untuk mengekspos detail plafond



D. Titik lenyap di atas, untuk mengekspos detail bagian lantai

hendak

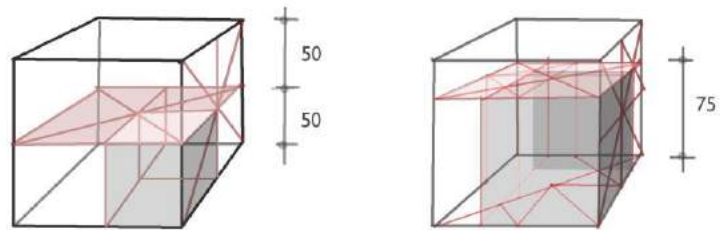
ditonjolkan, sehingga arah pandangan pengamat bisa diposisikan pada sisi kanan atau kiri ruangan.

Beberapa alternatif letak titik hilang, akan mempengaruhi visualisasi gambar perspektif, dan sekaligus menentukan area yang hendak ditonjolkan atau difokuskan dalam tampilan gambarnya. Selain itu, titik hilang juga bisa dibuat sesuai dengan keperluan tertentu, misalnya untuk lebih menonjolkan detail plafond, maka titik hilang dapat diletakkan pada level yang rendah, misalnya 120 cm (ketinggian mata orang duduk), atau dibawahnya pada ketinggian 100 cm atau 80 cm.

Pemaparan berikutnya adalah pengembangan perspektif 1 titik ruang kosong berukuran 4 m x 3 m, kemudian diisi dengan furnitur-furnitur sederhana, Untuk mempermudah pemahaman, dipergunakan bentuk-bentuk kubus sebagai bentuk dasar furnitur. Selain itu, untuk mempercepat

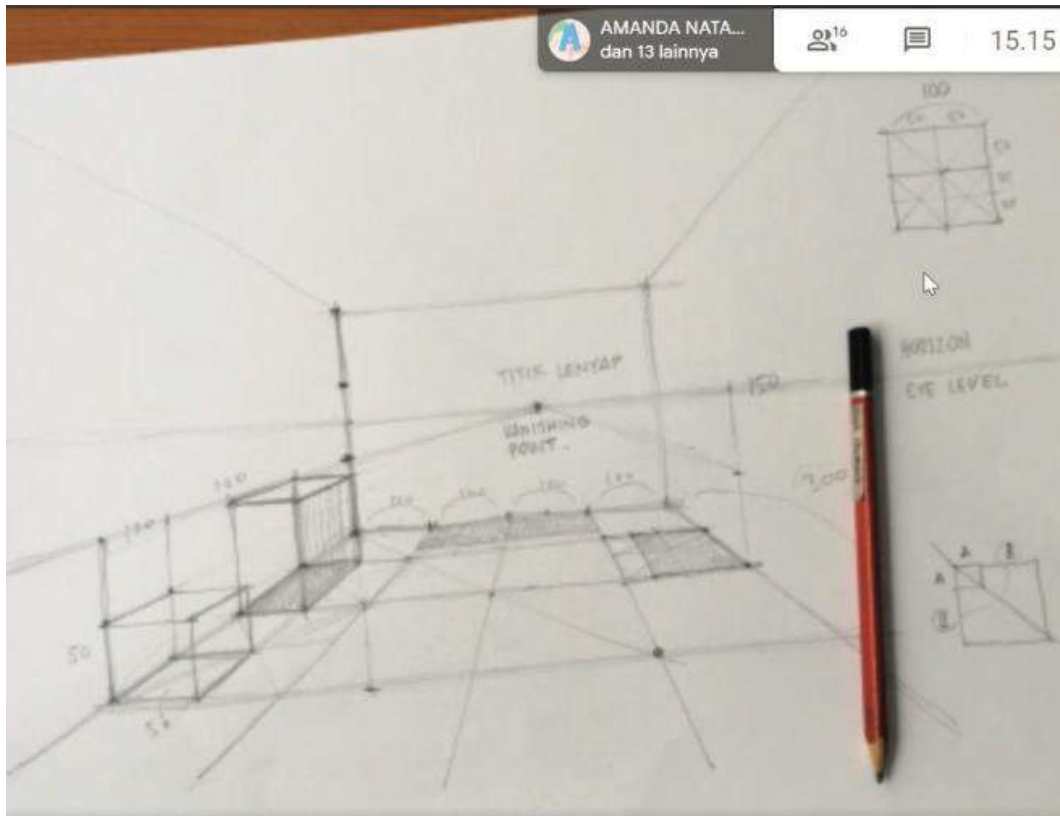


mengembangkan bentuk furnitur serta ketepatan proporsi ukuran



Untuk membuat ukuran pada bidang miring perspektif, juga dilakukan dengan membuat garis diagonal dari tiap sudut bidang miring tersebut, sehingga terbentuk titik pertemuan penanda ukuran 50 cm (kubus A) dan 75 cm (kubus B)

furniturnya, digunakan modul 100 cm.



Menempatkan beberapa kubus-kubus pada lantai, letak masing-masing kubus bisa ditentukan dari denah agar posisi penempatan bisa lebih akurat dan proporsional.



---

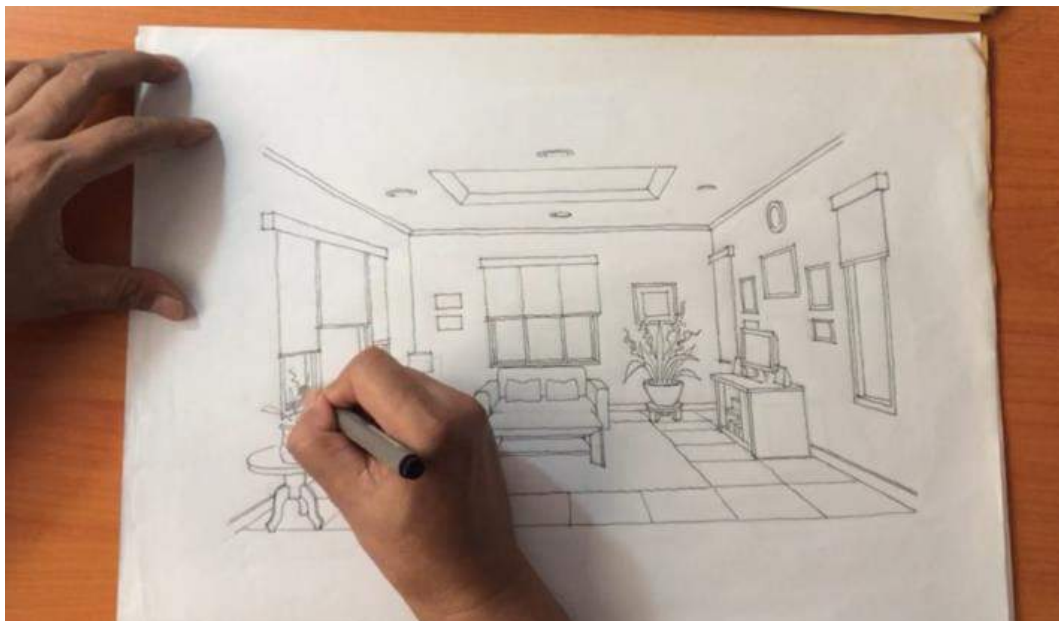
Kubus-kubus yang sudah tepat pada posisi, kemudian mulai dibentuk; seperti Sofa, Credenza, coffee table, standing lamp, Lampu-lampu pada plafond, dsb

Gambar sketsa kasar menggunakan pensil untuk membentuk furnitur dan detail  
elemen ruang yang lain seperti jendela, pintu, plafond serta dekorasi ruang.

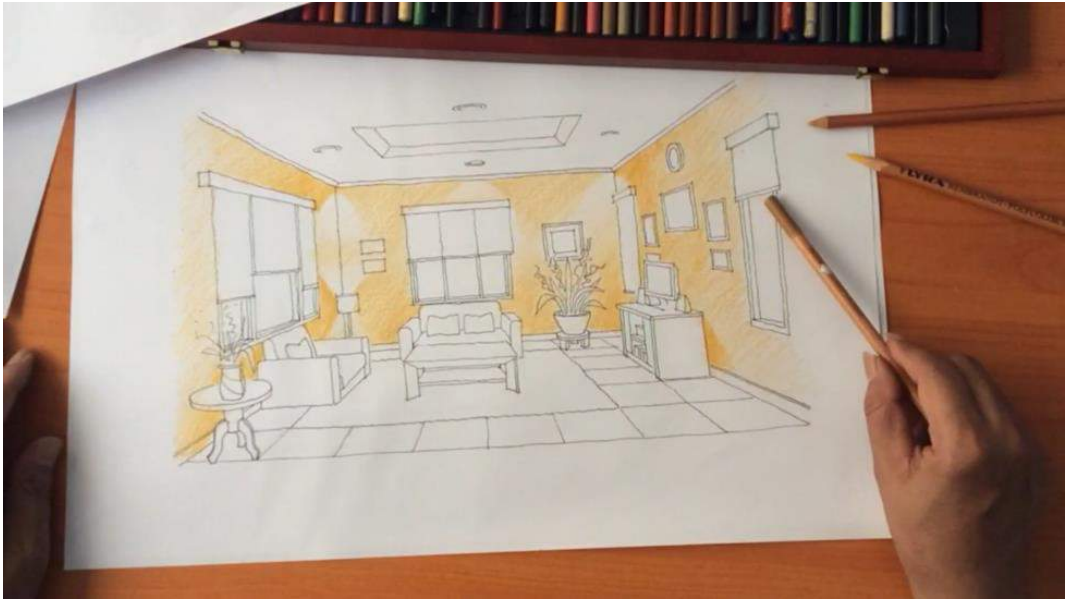




Dari gambar sketsa kasar kemudian di tracing / dijiplak menggunakan kertas tracing dan gambar dibuat lebih tegas dengan outline tinta, Drawing pen



yang digunakan disarankan dengan ukuran 0,1, 0,2 hingga ukuran 0,3.



Pewarnaan menggunakan pensil warna dimulai dari bidang-bidang yang luas dan mulai ditentukan gelap terang bidang tersebut. pada area yang terkena cahaya diberikan gradasi halus hingga memberikan kesan terang cahaya, dan



bagian yang tidak terkena cahaya atau tertutupi benda dibuat kesan bayangan. Pewarnaan bagian-bagian detail furnitur, jendela, karpet serta plafond sebaiknya dibuat dengan mempertimbangkan harmoni warna dengan warna dinding.





Hasil akhir gambar berupa ruang keluarga, dengan menggunakan teknik perspektif 1 titik dapat memberikan informasi detail dinding sebelah kiri, depan dan dinding sebelah kanan serta furnitur maupun detail *treatment* plafond Adapun pewarnaan menggunakan pendekatan warna *triadic harmony colour* warna dasar yaitu warna kuning, merah dan biru.

Keberadaan warna coklat dan hijau merupakan penyeimbang agar warna-warna tersebut tidak terlalu kontras. Teknik rendering pensil warna ini bisa dimaksimalkan dengan detail dan ketelitian yang lebih baik.

Pada gambar di atas mengambil titik hilang (*vanishing point*) di tengah, dimaksudkan agar secara merata dapat memperlihatkan detail-detail keseluruhan isi ruangan, detail furnitur sebelah kiri dan credenza sebelah kanan dapat terlihat bentuknya, demikian halnya dengan lantai dan plafond dapat terlihat secara keseluruhan.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Bender, Diane M. (2008). *Design Portofolios Moving From Traditional to Digital*. New York: Fairchild Books.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Alih bahasa: Paulus Hanoto Adjie. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ching, Francis D.K. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Alih bahasa: Paulus Hanoto Adjie, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Doyle, Michael L. *Color Drawing*. (1993) New York: Van Nostrand Reinhold
- Eissen, Koos and Steur, Roselien.(2011). *Sketching The Basics*. Singapore: Page One Publishing Pte Ltd
- Kilmer, Rosemary & W. Otie Kilmer. (2009). *Construction Drawings and Details for Interior*. USA: John Wiley and Sons Wilson,
- Mitton, Maureen.(2018). *Interior Design Visual Presentation: A Guide to Graphics, Models, and Presentation Techniques*, Fifth edition. New York: John Wiley and Sons.
- Natale, Christopher (2011). *Perspective Drawing for Interior Space*. New York: Fairchild Books.
- Plunkett, Drew. (2014). *Drawing for Interior Design*. Second Edition. London: Lawrence King
- Tangaz, Tomris. (2006). *The Interior Design Course*. London: Thames & Hudson
- Travis K. (2011). *Drafting and Design, Basics for Interior Design*. New York: Fairchild Books.
- Travis, Stephanie (2015). *Sketching for Architecture + Interior Design*. London: Laurence King Publishing
-